
俺屍2話
『俺の屍を越えてゆけ2』百鬼記祭り
制作秘話
桝田省治氏が語る『俺屍2』という世界
鬼神絵巻
絵で観る鬼神、そして迷宮
『俺屍2』遊戯録
担当ライターによる愛がここに！
小説「恋にもならぬ椿餅」
一族の日常をつづった短編物語
漫画『俺屍2』プレイ日記
コーちんへの愛があふれるレポ漫画
俺屍2
俺の屍を越えてゆけ。

俺屍2
俺の屍を越えてゆけ®

15年の時を経て、今『俺の屍を越えてゆけ』の新たな物語が始まる。『俺屍2』発売を言祝ぎ、その玄妙かつ深淵な世界をつづる祭礼「俺屍2話」。さあさあ、まずはゆるりとご覧あれ――。



俺屍2話
『俺の屍を越えてゆけ2』百鬼祭り

目録



表紙イラスト／文倉十

●プロフィール
イラストレーター。京都府出身のＡＢ型。弊社刊『狼と香辛料』のイラスト、VOCALOID「結月ゆかり」のデザインなどで活躍。

●コメント
我が一族の名前も、当主名も考えました。あと自分に必要なのは、コーちんと戯れる誘惑を断ち切って討伐に出向く覚悟だけ……！
……厳しい戦いになりそうです。

PS Vita　発売中(7月17日)

俺の屍を越えてゆけ2

●RPG　●SCE　●¥5,800(＋税)、初回限定版¥7,800(＋税)、DL版¥4,800(＋税)
●アドホックモード対応、オンライン対応、PS Vita TV対応
●ゲームデザイン／シナリオ：桝田省治、シナリオ：生田美和
キャラクターデザイン：佐嶋真実、開発：株式会社アルファ・システム、音楽：樹原孝之介
アニメ制作：旭プロダクション、題字：金澤翔子



　マンガ 郁橋むいこ

――願いは託され、想いは受け継がれていく――

神々から賜ったとされる祭具が失せ、京の都は天変地異に見舞われていた。

帝の信頼が厚い当代一の陰陽士・阿部晴明は、
御所の警備を担当していた武家一族にその責を負わせ、神への生贄として一族郎党まで皆殺しにしてしまう。

無残にも河原にさらされた一族のされこうべの前に、天界の使者・黄川人が舞い降りる。
黄川人は一族に「短命の呪い」と「種絶の呪い」がかけられていることを告げ、

「それでも復讐したいか？」
とささやいた――

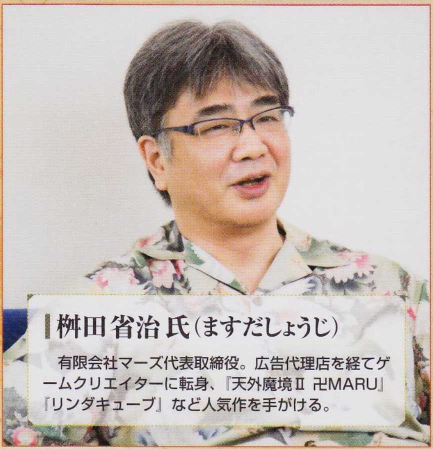
そして、神の命と引き替えによみがえった一族は、悲願達成のために全国へと散っていった――。



『俺屍2』制作秘話

桝田省治氏に聞く『俺屍2』制作の裏話

前作に続き『俺屍2』でもゲームデザインを手がけた桝田省治氏。氏が構築してきた独特の世界観を、余すことなくここに公開する。深遠なる桝田ワールドの一端にぜひ触れてみてほしい。



桝田省治氏（ますだしょうじ）
有限会社マーズ代表取締役。広告代理店を経てゲームクリエイターに転身、『天外魔境Ⅱ 卍MARU』『リンダキューブ』など人気作を手がける。

PSPでのリメイク版からすでに『俺屍2』の大枠は決まっていた

――『俺屍2』開発の経緯をお聞かせください。

桝田省治氏（以下桝田）：開発の経緯は、PSPでのリメイク版発売が決まったときには現在の『俺屍2』の企画が大枠で決まってました。リメイク版の新要素は『俺屍2』を想定して組み込んだアイデアです。どのあたりが受けるか、試す意味あいが強かったです。そのデータを踏まえて、いくつかあった新要素のどれに注力するかリメイク版のデータをフィードバックしました。

――特注装備が全種類できるとか、すごいなと。

桝田：システム的には、PSPのリメイク版のときに自分の好きな能力を特注装備に付けようとして、本編以上に時間をかけるプレイヤーが多かったんです。それでは本末転倒と考えていて、本編を終わった後にそれをやるのはいいけど、シナリオを進めているときにそこに時間をかけるのは、魔王の城を目の前にして延々カジノに通っているようなもので。それはどうなのかなと思って、今回はシステムをちょっと変えています。

――同じ迷宮でも、プレイヤーごとに構造が違います。これはどういう仕組みになっているのでしょうか？

桝田：現行のバージョンでは、1つの迷宮について4つのパターンからどれかが選ばれるようになっています。3カ月前までは、それぞれの迷宮ごとにルートを自動生成していました。2年くらい前からそれでやっていましたが、最初から検証に時間がかかりそうなことがわかっていたので、検証プログラムも一緒に作っていました。でもデバッグが間に合わなかったので、残念ながら断念しました。ほぼうまくできてはいたんですが、それでもまれにものすごく複雑な迷宮ができてしまって。最後までたどり着けないことはないけど、3カ月くらいかかってしまう。そこで特徴がわかりやすいもの、バランスがそこそこいいものなど4種類のルートを入れることにしました。アイデアはよかったし、開発のアルファ・システムもがんばってたから、（ルート自動生成を）やらせてあげたかったんですけどね。でも発売日も迫っていたし、それをあきらめたのが残念ですね。今後はイベント用ダンジョンとして意地の悪い新迷宮を無尽蔵に作れますので（笑）、いろいろとチャレンジしたものを公開していこうと思っています。あとは、術とか道具なども人によって手に入りやすいものとそうでないものがありました。そのあたりもだいたいはうまくいっていたんですが、30回に1回くらいは、回復の術で上位のものをなかなか入手できないまま最後の迷宮に挑まないといけないという厳しい状態になったりすることがあったので、そこは調整しています。現状のバランスは運が悪い人にあわせているので、当初の予定よりはラクになっています。エンディングまでプレイしてもらっての段階の評価としては、前作よりもやさしくなっていると思います。ただし、ラスボスを倒した以降もお話は終わらないし、やることもたくさん残っている。そこからは、『俺屍2』の持っているシステムがすべて開放されるかわりに、ゲームの難易度もグッと上がります。

――街の育成要素ついてお聞かせください。

桝田：プレイヤー同士の交流を促すというところが一番大きいかな。自分の持論なんですが、ゲームはあくまでプレイヤーが主役であって、その人がゲームという舞台に上がって自分はこういう人間なんだ、こういう行動をしたいんだと表現するものです。それが今まではシナリオの分岐だったり、キャラクターの育て方だったり、といった形でゲームの世界に残っていった。そこに、冒険の拠点となる街までもプレイヤーの個性や指向が表現できるようにならないかな、と。ゲームに慣れてくれば、ほかのプレイヤーの国に遠征したとき、この人はこういう方向性の街作りを狙っているんだな、というのがわかる。そういう形にできないかなと思って、街の育成要素を取り入れました。

――遠征がゲーム進行上、非常に重要になっていますね。



「人形みたいと言われようとも、一族は無表情でいることにこだわりました」

桝田：今回は阿部晴明によって滅ぼされた一族が復活して全国に散り散りになり、そのうちの１つがプレイヤーの操作する一族になる、という設定です。平氏に負けた源氏のごとく、全国に散らばって、力を蓄えて打倒晴明のためみんなで京に攻め上るのだという設定が、遠征とか、各一族同士での協力が起きやすいのではと考えました。同じ呪いを受けた一族が全国にたくさんいて、そこに遠征して自分の国にはないものを見つけて。そういったことをできるようにしてあります。

──今回、ＳＮＳ機能でツイッターやフェイスブックに画像を手軽に投稿できますが？

桝田：前作の『俺屍』を発売してからしばらくたって、ブログなどで自分の一族史をまるで日記のようにアップしている人たちがいたんです。１年経って一族に女性がいっぱい増えてきたとか、そういうのを見るのが非常に楽しかった。こういったこだわりのプレイを見ているだけで楽しくて。また「ニコニコ動画」の実況プレイでも、うまい人やこだわりのプレイをしている人もけっこういました。ブログなどでの公開は想像していましたが、実況プレイとして見せたい、見せることが楽しい、そういったことは僕自身想定していなかった楽しみ方だったので、実況プレイを楽しんでいる人たちが大勢いたことに驚く部分もありました。そこで、プレイ動画などは動画制作などのスキルが必要になりますが、その部分の手間や面倒さを軽減することができれば、もっと多くの人が「見てもらう」楽しさを味わえるのでは、と考えました。プレイの楽しみ方の１つとして、「発信する喜び」をゲームシステムの側でサポートできないかな、と。



▲ツイッターやフェイスブックなどへの投稿が非常に手軽にできる。ＱＲコードで各データを取り込むことも簡単だ。

──ゲーム本編発売にあたって、２つの体験版を配信しましたが、ユーザーの意見や反響はどうでしたか？

桝田：体験版で出た反省点はだいぶ改善されていると思います。試遊会（2014年３月15日に行われた『俺の屍を越えてゆけ２』×「プレコミュ」制作会議で体験版を試遊できた）で出た意見も大あわてで直して、１回目の体験版（『俺の屍を越えてゆけ２ 体験版（ゲームスシステム編）』）を出したのがよかったんじゃないかな。

──ネットにつなぐことやＱＲコードを取り込むことで遊びの幅が広がりますね。

桝田：ほかのプレイヤーとの交流も、段階をいくつか作らないとダメだなと考えました。一番「閉じている」状況はネットにつなげないでプレイすることで、そういう人たちでも、電撃ＰＳの誌面にキャラクターや武器などのＱＲコードを掲載すれば、それを取り込んで遊べる。ネットにつなげている人は、それこそほかのプレイヤーの国と行き来できるし、かならずしも全員がネットにつなげて遊ぶことはないかと。最初のプレイでは１人で、２回めからはいろいろなデータを取り込んで、とか。今回運が悪いと、天界の神様がすっからかんの人もいるかもしれません。そういう場合、ほかの人のところに行って結魂（けっこん）したり養子をもらったりすれば、一族の戦力も削がれない。いろいろな遊び方ができると思います。

──一族の親からもそうですが、神様からも子孫へと遺伝する要素がすごく多いですね。

桝田：正直、自分も全部は把握していません。そこはアルファ・システムのこだわりの部分ですね。後ろ姿を見ないとわからない、隊長にしてみてダンジョンで走らせたときにようやく気がつく、尻尾がはえているのとか。屋敷でのコーちんのポーズとか遺伝情報とか、アルファの開発陣は放っておくといつまでも作りこんでいく人たちが多くて。徹夜してまでやっちゃう（笑）。そうやって上がってきたものを、ゲームに入れないわけにはいかないじゃないですか。ユーザーにもそういったこだわりの部分が喜んでもらえるのはわかってますしね。

──コーちんに比べて、一族はみな一様に無表情ですが。

桝田：笑顔や悔しそうな顔とか、一族にそういった喜怒哀楽の「表情」も表現させることは可能でした。でも、あえてそれらを採用しないことによって（無表情で）人形みたいだ、と言われることも、覚悟の上だったんです。なぜかというと、それらを入れることはプレイヤーの「妄想」の部分を阻害する要素となるので。例えばクールな人物だと思ってたキャラが、悲しい場面では悲しい顔をしてしまう。「ここではこういう顔をしてほしい」というプレイヤー１人ひとり異なる願望は、すべて満たすことができないんです。当主が死んだらみんな下を向いてしょげかえっている、といったことはできる。でも、そう作った瞬間に「妄想」の部分を弱めてしまい、どの一族も同じになる。うちの一族はクール、うちの一族は悲しくても毎日笑っている。『俺屍』はそういった「妄想」でもっている作品だと思っているので、あえて切り捨てました。だからたとえ人形みたいだと言われても、一族に表情は入れないほうがいいと判断しました。



※２つの呪い：「短命の呪い」……急速に成長する代わりに、わずか２年ほどしか生きられない。「種絶の呪い」……人との間に子を成すことができない。

コーちんの意外すぎる名前の由来が明らかに!?

──今回、一族のサポート役のコーちんが、かわいらしいだけでなくて非常に役に立ってくれますが。

桝田：最初の１年にまず何をすべきか、これをどのようにプレイする人に明示すべきか、開発課題での１番か２番目に重要な点でした。で、コーチしてくれるキャラクターを付けようと。それで仮称コーチん（笑）。実際一族のコーチなんだし、かわいいからいいかな、と。じつは〝こうちん〟とはある名前と同じで、プレイヤーをいたずらに混乱させるとまずいと思って、スタッフで名前募集しようということになったんです。でもコーちん以上に印象に残る名前がこなかったし、まあこのままでいいかなと。僕が想定していた合格ライン以上のキャラクターになりました。アルファ・システムのデザイナーたちと、声を担当してくださった福圓美里さんのおかげで、僕が思ってた合格ラインよりも二割増しか三割増しのキャラクターになっていると思っています。佐嶋さん（キャラクターデザインの佐嶋真実氏）のデザインが思いのほかかわいかったのがありますね。夏毛と冬毛のデザインを見せられたけど、どっちがいいのって聞いたら「両方に決まってるじゃないですか」って言われて（笑）。また（DL版の発売もあるので）説明書が読めなくても、ソフト単体で遊べないと困るといったことがあったので、迷宮にもコーちんを連れて行っていろいろ説明してもらうしかなかったということもありました。それで、連れて行くんであれば戦闘中や移動中にちょっとした芸くらいは見せてくれたほうがかわいいよね、と。戦闘に参加してくれるときも、あんなにパターンが入ってるとは知らなかった。

──しぐさや性格も好感が持てます。

桝田：アルファから、メインのキャラを大きく表示したいので、メッセージウインドウのサイズを2行にしたい、と言われました。で、50文字入るんですけど、全部文字で埋めると明らかに読みにくいんですよね。40文字くらいしか使えない。そうすると、文字数の関係で敬語が使えないということが判明して、雑なしゃべり方しかできなくなった。気取ったキャラとか、軍隊みたいにばしばし体言止めの堅苦しい口調は使えないということが判明したと。子どもみたいな、一生懸命で健気（けなげ）だけど言葉がついていってないキャラにしないと２行じゃ収まらない。そこで、一生懸命しゃべっているけどどう聞いても雑な口調って、僕のイメージのなかではコンビニの店員が一番なんですよね。あざーっす、みたいな。ポイントポイントに、コンビニの店員が使いそうな言葉をコーちんのセリフに入れました。福圓さんがかわいくセリフを当てているので、気にならないと思いますが。

──阿部晴明はPSPのリメイク版で登場していましたが、本作での再登場について教えてください。

桝田：一番最初に発売したＰＳ版のときは、とくに考えていませんでした。PSPのリメイク版のときにはもう『俺屍２』に登場させることを考えていて、セリフや顔グラフィックを追加しました。顔と名前を憶えていて、「私と同じ力を持っている者がいるとはね」ってセリフを聞いたら、リメイク版をプレイした人ならすっと入ってくるかなと。黄川人の神様のときの姿も同じ。リメイク版のときには、交神したいという要望も含めて『俺屍２』のオープニングに神様姿の黄川人の全身を出そう、と決めていました。リメイク版の交神時に、いつものピンクの着物姿でもよかったけど、あえて神様として衣装を変えて出したのは『俺屍２』を想定していたからです。全身の設定画も起こしてもらっていたし、翼が生えるのもカッコいい。じつは、翼の数が西洋の悪魔と同じなんですよね。また、よく見ると耳に狐と氷の飾りとか、前作の親代わりだった神様たち（九尾吊りお紺（クビツリオコン）と氷ノ皇子（コオリノオウジ））の装飾品を着けている。佐嶋さんが描いてくれて、アルファ・システムのスタッフが３Ｄモデルでもちゃんと再現してくれています。

──迷宮の案内人を前作同様、黄川人にした理由は？

桝田：案内人というよりも、探偵役ですよね。裏事情を整理する人というか。システム上の案内はコーちんがやってくれるけど、黄川人は「夜鳥子はこういう人らしい」とか「かつてこういう奴がいたらしい」とか教えてくれる。あれがないと、晴明や鬼神が好き勝手にしゃべっているので話を整理できないだろうなあと。

──鬼神のセリフが意味深ですよね。

桝田：本当に暇で降りてきたの？　って雰囲気の人もいますよね。あの辺は生田（桝田氏とともにシナリオを担当した生田美和氏）節というか。とくに男女間の機微とかね。鬼神となる神はどのように決めていったか、ですか？　正直にいうと、特徴がはっきりして描きやすいキャラ（笑）。リメイク版のときに公式サイトで人気投票して、上位人気の神様とは話したいという需要があったので。戦闘の前後に話をして、どんな性格なのかわかるようにしました。人気の高かった神様は、だいたい鬼神になっていますね。

──おもしろい攻撃をしてくる鬼神も多いですね。

桝田：あれもアルファ・システムのスタッフの仕込みですね。僕はわりとシステマチックに考えていて。鬼神戦って基本的に１対４の戦いになるじゃないですか。手数でボスが負けてるので、それを防ぐために行動不能の付加攻撃やザコを呼ぶとか５～６パターン考えて、それらをいくつか入れて、できればビジュアル化してと発注し

> 「『俺屍2』のテーマは純愛。
> ただし、ボタンの掛け違いが幾重にも重なっています」



たら、あんな風になって。でもおもしろいからいいなと。兄弟や姉妹、ネコ科シリーズ（黄黒天 吠丸、豹尾院 雅羅、雷王 獅子丸のこと）の複数で登場する鬼神も、手数を増やすためのパターンですね。関連性がない神が一緒に出てくるのもおかしい、そういった意味で、組んでもおかしくない神同士はなるべく組ませて登場させました。

――夜鳥子を一族の一員として登場させた理由は？

桝田：1つは一族に異物を入れたかったからです。異物を入れることで一族を引き立たせたかった。最初の発想では、一族の者と違ってなかなか育たない長寿（普通の人間）の赤ん坊を預けられて、あたふたしながら育てるのはどうだろう、とかのアイデアが出ました。また夜鳥子みたいに、死んでも死んでも転生して一族に入ってくるキャラとか、3～4パターンを考えました。その中で、全身に刺青をまとっている女性が、その刺青を召喚して戦うのってかっこいいじゃない、と思いました。小説でキャラクターを起こしてあった（夜鳥子は桝田省治氏の小説『鬼切り夜鳥子』（エンターブレイン刊）に登場。イラストは佐嶋真美氏）から、1から絵を作らなくていいのもラクでしたので（笑）。

――新職業の陰陽士と鬼頭の位置づけについては？

桝田：ＲＰＧなどの続編でわかりやすいのは、新職業の追加ですよね。でも『俺屍』のシステムを継承するなら、前作に登場した8種類で足りるから、完結しているシステムの外にある、異形の職業じゃないと追加は難しいと。ほかにも案はあったんだけど、新職業はストーリーと絡ませることを念頭に置いたので、システムはよくても、シナリオで目立たない職は入れにくい。例えば忍者とか、違和感のない職業を追加してもダメだったと思いますね。

――登場する迷宮についてお聞かせください。

桝田：僕が考えた部分って半分くらいで、ヒントやキーワードは出しているけど具現化させたのはアルファ・システムです。ネタが尽きたときに出たのがねうねう亭で、どう考えても浮いた存在だけど、前作から要望があったんです。ネコ屋敷をいれてくれって。日本の観光地も意識したかな。富士山とか、温泉とか。あとはコレクション要素としての名所。コレクションとなる要素は、ほかにもいくつか用意してあります。交流試合の家紋集めとか。『俺屍』とコレクション性は相性がいいですよね。

――「百鬼祭り」など祭りの要素がたくさんありますが。

桝田：1つは和風のキーワードのなかで、見た目もハデな祭りを取り入れようという考えが初期からありました。前作を分析していくと、もともと祭りの要素が多かったんです。熱狂の赤い火は、その時間だけ起こる特殊な祭りだし、大売出しや御前試合、記念写真もある意味祭りでしょ。熱狂の赤い火のときに、鬼まで踊ってるのはおもしろいですね。確かに赤い火になったら、わかりやすいお祭り感を出してと発注しましたが、予想以上でした。

――新神様はどう決めていったのでしょうか

桝田：ぶっちゃけると、パラメータが空いているところを埋めるものが欲しかったと。男で水の神、女で火の神様とか。新職業と同じように新神様は期待されるところですが、削らないといけない神様も出てきます。あまり話題に上がっていない神様、設定上削っても問題ない神様とか、こっそりいなくなっています。

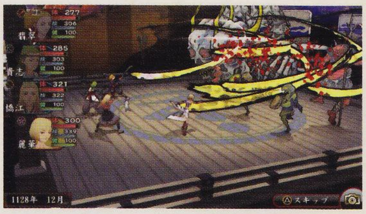
――桝田さんにとって『俺屍』とは？

桝田：前作は実験でした。こんなゲームってほかにないけど、おもしろいに違いない、と。『俺屍2』は、半分はお礼ですね。だって15年経って続編が発売される作品って、ほかにないですよね。これはファンのみなさんに限らず、制作スタッフ、『俺屍』が好きでアルファ・システムに入社してくれた人とか、そういった人たちが支えてくれた部分があって、その人たちへ「やっとできましたよ」というお礼です。もう1つは遠征などネットを使った遊び方が、どんな風に広がっていくのかっていう、僕が想定した遊び方と違うことをする人たちも多いはず。それが楽しみであり、どんな想定外の遊び方が出てくるのか、ドキドキしているところではありますね。みんなが遊ぶためのいいツールであればいいなと思っています。『俺屍2』のテーマは……なんだろう、純愛かな。純愛、ただしボタンの掛け違い。それが幾重にも重なってる感じですね。

クリア後にもお楽しみが！

一族の女性が陰陽士に!?

今回のインタビューでは、ゲームクリア後の展開もいろいろと聞いてみた。そのなかで、なんと一族の女性も陰陽士に就けるようになることが判明！　本編中では夜鳥子のみの特殊な職業だった、陰陽士。いったんエンディングを迎えたあとは、陰陽士も職業の選択肢の1つとして加わることになる。術に直接攻撃にと、かなり活躍してくれそうだ。



▲陰陽士の武器は敵の前列を1度に攻撃可能なうえ、敵後列にも1体攻撃することが可能。



▲一族の女性のみが陰陽士に就くことができる。衣装は夜鳥子と同じもののようだ。



鬼神絵巻

迷宮の奥には、それぞれの思惑から鬼神（おにがみ）と化した天界の神々が一族を待ち受けている。ここでは迷宮に伝わるいわれとともに、鬼神たちの姿絵を紹介していく。合わせて百鬼祭りで出会える鬼神の姿絵も、一部だけお見せしよう。



竜宮渡り

季節ごとに道が変わる気まぐれな海の迷宮

海の彼方には楽園があるという。しかし海は季節ごとに流れを変え、楽園に向かう者を弄（もてあそ）ぶ。

葦切 四夜子（アシキリ シヤコ）

貝殻に入った愛らしい女神。殻にこもった彼女は、何人も傷つけられない。

上諏訪 竜穂（カミスワ タツホ）

人の姿をとった龍の女神。戦いを通して、本来の姿を見せることもあるようだ。

下諏訪 竜実（シモスワ タツミ）

上諏訪竜穂の妹で、同じく竜神。ときには、姉とともに現れることも。

鎮守ノ福郎太（チンジュノフクロウタ）

梟（ふくろう）の化身である神様。その大きな翼は、攻守でさまざまな役割を果たす。

虚空坊 岩鼻（コクウボウ イワハナ）

天狗の姿をした神様。眷属（けんぞく）の小天狗を率いて現れ、一族を苦しめる。

富士見ヶ原

不死になる伝説の山が見える

見た者は不死になるという富士山を望める森。伝承を信じて森に入った者の大半は帰ってこない。





天衝くどん

無謀な男が天に挑んだ巨大な神木

昔ある男が天を槍で突こうとして、雷に打たれて黒焦げとなる。以来、天衝くどんと呼ばれるように。

琴ノ宮 織姫・鷲ノ宮 星彦

織姫と星彦という夫婦の鬼神。夫婦ならではの阿吽（あうん）の呼吸を見られる。

木霊ノ寝太郎

木のような手足を持つ神様。天衝くどんにある大木と関係があるのだろうか。

火車丸

紅蓮（ぐれん）の炎をまとった神様。槍を持った武神で、鋭い一撃を放ってくる。

吉焼天 摩利

槍を持ち勇敢に戦う火の女神。火車丸と一緒に出現することもある。

鳴神 小太郎

燃える髪を持つ神様で、多彩な火属性の術攻撃を使いこなす強力な鬼神。

焔獄道

魂すら燃やし尽くす焔の迷宮

中では負の感情を浄化する劫火が燃える。その焔は、魂も焼き尽くすという。

根の子参り

どこまでも暗い闇の道

闇に包まれた迷宮。真っ暗な道では、蝋燭のかすかな灯が心のよりどころ。

孔雀院 明美

華やかな容姿を持つ男神。出撃隊の性別で、行動が変わる自分に素直な神様だ。

梵ピン将軍

謎の仮面をつけた神様。将軍の名前にふさわしく、強力な攻撃技を持つ。





龍穴鯉のぼり
罪を清めるために鬼と人が集う

罪を浄化する神聖な場所。鯉は滝を登り龍になるというが、ここにも龍が？

土々呂 震玄（ドドロ シンゲン）
巨大な鯰（なまず）の姿をした神様。お殿様のように堂々としており、独特の話し方をする。

敦賀ノ真名姫（ツルガノマナヒメ）
褐色の肌をした美しい人魚。アクセサリーや武器は、海にちなんだもの。

桃果仙（トウカセン）
桃のような豊満な肢体を持つ女神。自身の魅力を存分に使い、男性を悩殺する。

仙酔エビス（センスイ）
枡酒のお風呂に入ったほろ酔いの火神。酒を飲み過ぎ酔いつぶれることも……。

七色温泉
鬼たちが疲れを癒す湯治場

鬼たちが戦いで傷ついた体を癒す温泉郷。沸き出た七色の温泉巡りができる。

氷結道
氷に閉ざされた凍える道

物も時間も、凍らせれば永遠が手に入る。そう考えた者が作り出した氷の迷宮。

苗場ノ白雪姫（ナエバノシラユキヒメ）
雪だるまの姿をした女神。髪型やマフラーに、神様姿の特徴が残っている。

氷ノ皇子（コオリノオウジ）
天界一の美丈夫と言われた神様。かつては最高神の太照天昼子に次ぐ神だった。





百鬼祭りの鬼神たち

百鬼祭りは祭具を取り戻したあとも、毎年開催される。そこでは、季節の祭りごとに待ち構えている鬼神たちと出会うことができる。

豹尾院 雅羅（ヒョウビイン ガラ）

白拍子の衣装をまとった豹の女神。鬼神になっても、天界と同じ姿を保つ。

雷王 獅子丸（ライオウ シシマル）

獅子の姿をした火の神。天界でも上位の神だけに、その力はかなり脅威。

黄黒天 吠丸（コウコクテン ホエマル）

虎の姿をした火の神。豹尾院や雷王と一緒に、出現する場合もある。

ねうねう亭

すみずみまで猫尽くしの屋敷

黄川人ですら由来を知らない、謎の屋敷。真実を知るのは猫たちのみ？

春 紅梅白梅童子（コウバイハクバイドウジ）

狸の姿をした双子の神。狸らしく、変化の術を使って一族をほんろうする。

夏 椿姫ノ花連（ツバキノカレン）

椿の化身である美しい女神。戦うなかで、彼女の回りに変化が起こる。

秋 愛宕屋モミジ（アタゴヤ）

猪に乗った勇猛な女神。2本の槍を使って、猪突猛進の攻撃をしてくる。

冬 餅乃花 大吉（モチノハナ ダイキチ）

鏡餅と力士を合わせたような姿をした男神。巨体を生かした攻撃が得意。



『俺屍2』遊戯録



『俺屍2』に入れ込む3人の無軌道っぷりをお届け!

本誌で日々一族育成に悪戦苦闘をくり広げている編集&ライター陣の『俺屍2』体験記を紹介していく。戦いに役立つ情報から、かなりとがった縛りプレイまで、三者三様な一族の様子をお見せしよう。



神様大好きライター
長雨

現当主



5代目 **長雨 連**

両親に似ず色黒。目が自慢らしいです。確かにキレイな色。

両親



長雨 伊吹



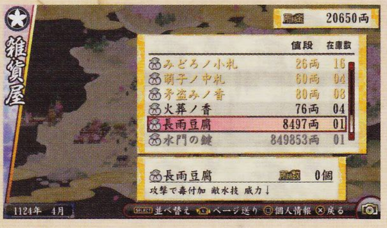
速瀬ノ(ハヤセノ)流々(ルル)

夜鳥子様と2回目の百鬼祭りに行ってまいりました

迷宮の探索を続けるうちに、我が一族とともに夜鳥子様もだいぶ強くなってきました。そこで、百鬼祭りに再び挑戦したいと思います。夜鳥子様が強いので、道中サクサク。陰陽士の武器・ムカデ鞭は広い攻撃範囲が魅力ですね。無事奥まで到着し、ボスも倒すことができました。そしたら、晴明が衝撃的なことを言い出して……。続きが気になる展開になってきましたよ。



◀巨大な蟹・潮丸を倒したことで、夜鳥子様が式神を使えるように!



長雨国街づくり記

雑貨屋への投資で「長雨豆腐」誕生!!

雑貨屋に投資したら装飾品に、新商品が充実。装備といえば武器や防具にばかり気持ちが向きますが、ワンポイントの補強として装飾品も大事ですよ。あと、長雨豆腐なる道具ができました。我が国の名物なのかな?

愛しい神様(カレ)を出世させたい 焼津ノ若銛様(ヤイヅノワカモリ)レベルアップ大作戦

同じ神様と何回も交神することで、神様の席次が上がり、素質も高くなっていきます。でもどれくらい強くなるかわからないと、交神し続けていいか不安になりますよね。そこで、焼津ノ若銛をモデルに神様がどれくらい成長していくか調べて見ました。



今回出世させる神様 焼津ノ若銛様

◀とっても爽やかですが、能力はかなり低いです。魅力は、顔と奉納点が10とお得なところだけ。



4回目の交神

◀奉納点が大きく上昇! 技の水の遺伝子が伸びてきましたよ。



8回目の交神

▶焼津ノ若銛は、母系遺伝子の方が育ちやすいようです。



▲8回も交神をすると、奉納点が8679まで上昇。交神のセリフも、グッと甘いものになりました。





40万両要求ライター
おふ

現当主



5代目 **おふ やまもと**

襲名前はおだ。名前にかけて、天下布武を狙っていきます！

両親



おふ たけ



赤羽根（アカバネ）天神（テンジン）

新しい金策発見!? これがおふ一族の錬金術だ！

金じゃ、金じゃぁ、金よこせー！ ……あ、つい取り乱してしまいました、申し訳ございません。じつは、これまでずっと投資をし続けてきた我が街の武器屋なのですが、次の発展のためには40万両以上も必要なのです。この途方もない金額を前に、ちょっと我を忘れてしまいました。もちろん、ただ叫んでいるだけではありません！ 新たな金策を思いつきました。福招き美也（フクマネキミヤ）という鬼神がいるのですが、その鬼神の攻撃の1つに「猫に小判」という、ダメージとともに所持金を増やす効果のある攻撃があるのです。戦闘をなるべく長引かせて「猫に小判」を何度も受け続ければ、延々とお金を増やし続けられるのではないでしょうか！ これは試してみるしかない、ということでさっそく迷宮に突撃し、戦闘開始。よーし、パパ所持金いっぱい増やしちゃうぞー、と期待しましたが、テンションが高かったのは最初のうちだけ。福招き美也の攻撃で何度も死にかけ、さらに「子分を呼ぶ」で現れたザコの泥棒ネコには、なんと逆にお金を次々と盗まれてしまう始末。最終的には全滅させられ、帰還して所持金を見たら出陣前よりお金は減少……。お金はやっぱり地道に稼ぐのが一番ですね（涙）。

泣きっ面に蜂とはこのこと

ある日、コーちんから報告が。街に天災が起こり、被害総額が6万両にものぼったとのこと。神社に神様を祭っていれば、被害が軽減されることもあるらしいのですが、いまだ我が街は神社への投資は0。困ったときの神頼みも叶いませんでした。



◀6万両ってなんですか、6万両って！ 数カ月ぶんの探索の苦労が水の泡に。



女踊り屋縛りプレイの編集
KYS

現当主



8代目 **神楽坂 遙香**

襲名前の名は、薫。趣味がバカ騒ぎというとこにギャップ萌え♥

両親



神楽坂 花



三ツ星（ミツボシ）凶太（キョウタ）

そりゃ男が生まれる確率は1/2だけど 4連続はないよー、おかげさまで……

女踊り屋しか使わないという、マニアックなプレイ中のＫＹＳです。男が生まれる確率は50%（たぶん）だけど、最近４連続で男の子が生まれました。単純計算で１/16の確率なので、十分にあり得ることですが……。そのため、ここ１年３カ月くらい女の子が生まれなかったんです。つまり、現在主力の娘たちが寿命で逝くと、我が一族の戦力が危機的状態に……。そしてついに、その刻が来ました！ 主戦力４人に双子姉妹がいたこともあり、なんと２カ月で４人とも逝ってしまう事態に!! こりゃヤバイ。戦力ストップ安です。こ、これは全然明るい家族計画ができていません。というわけで、今は一族の戦力を建て直し中です。それもまた楽しいのが『俺屍２』の罪なところ。



◀戦力が華麗に急降下。このジェットコースターっぷりはスリル満点です！

氏神誕生、苗字の勝利だね！

我が神楽坂家からとうとう氏神が生まれました。現当主の母・花とは双子の仁美です。氏神としての名は「真女院神楽坂」。神々しい！ これは一族の姓が「神楽坂」ってのが効いてます。まあ、縛りが縛りなので交神することはないんですけどね。



◀正直、遺伝子情報は大したことないのですが、初氏神なのでなんかうれしい！



※特注の武器や防具は持ち主の成長にあわせて強くなっていきます。

恋にもならぬ椿餅

text by 松下彩季
まつしたあやき。小説家/フリーライターとして活動中。代表作に「リベットと僕」（電撃文庫）がある。好きな桝田作品は『リンダキューブアゲイン』。

プレイヤーの数だけ存在する『俺屍２』の世界。新進気鋭の作家・松下彩季が感じ、つづったオリジナル『俺屍２』短編物語、開幕――

　とある国の、とある街はずれに一軒の茶屋があった。大通りから横道に入り、橋を二つ渡って、長屋の路地を五回も曲がらなければならない。とにかくあまり人通りのない裏通りにあるものだから、客など滅多に寄りつきもしない茶屋の店名を知るものは誰もなかった。看板は読めないほどに汚れていたし、縁台は座れば軋んで、手をつこうものならささくれが遠慮もなしに肌へ刺さる。齢五十になろうかという店主は頑固で目つきが悪く、客にいらっしゃいませのひとつも言わない。大して儲かってもいないのに、律儀に毎日看板を出しているところくらいしか取り柄のない茶屋であった。

　そんな場末の茶屋のもうひとつの救いといえば、

「いらっしゃいませ！　うちはお茶と餅しかないけど、それでよろしいでございますよね!?」

頑固親父とは似ても似つかぬ愛想のいい若い娘が、とんちんかんな敬語と笑顔で出迎えてくれることくらいであった。

「おや、これは……」

　奉納試合の帰り道。買い物がてらと立ち寄ったみすぼらしい茶屋で、刀を携えた剣士は驚きの声をあげた。自分以外は誰も客のいない縁台から、思わず薄暗い店内にいる茶屋娘を呼び寄せる。

「いや、驚いたよ。大通りのどの茶屋に行ったって、これほどうまいお茶を出すところはない」

「あら、驚いた。私の淹れたお茶の味を誉めてくれたのは、お父ちゃん以外ではお侍さんが初めてよ！」

　麻の着物はひどくくすんだ山吹色だったが、茶の味を誉められてぱっと華やぐその笑顔は実に明るく、澄んだ春の陽を思わせた。

「湧かした湯を少し冷ましてから淹れるんです。そうしたら少しだけ甘みが出るの」

「こだわっているんだな。この餅も道明寺粉の練りの塩梅が実にいい。それに甘い蜜がたまらぬ」

　奉納試合の疲れも吹っ飛ぶような甘味の味わいに、剣士は唸った。白い餅の中に蜜がたっぷり染み込んでいる。これほど甘いものを、このようにみすぼらしい茶屋で食べられるとは。

「美味しいでしょ？　でしょでしょ？　うちのお父ちゃん、甘葛の研究をしててね、私がそれを餅にしてみたの」

「これは大通りに店でも構えれば高く売れるのではないか？　こんなところでは人も寄ってこぬだろう」

「うーん、それがうちのお父ちゃん、頑固者でねー。山に行って甘葛採ってきて美味しい蜜を作るんだってこと以外、興味がないの。で、お父ちゃんの血を引いてる私も、あまりお金儲けとかには興味がなくて。家族みんなが食べていけて、美味しいお茶とお餅があって、こうしてたまに美味しいのがわかる人が来てくれたら、それで万事よろしいでござんせん？」

　少しも気取るところのない少女の無邪気さに、剣士は幾度も頷いてみせた。

「気に入った。これからは街での買い物帰りに立ち寄ることにしよう。一族の皆にも食べさせてやりたいから、この餅を五つばかり包んでくれ」

「わあ！　初めてのお得意さまかも!!　毎度ありがとうございますです！　少々お待ちをっ。やった、これで売り切れ。早じまいだ！」

　金を渡して餅の包みを受け取る剣士を、茶屋娘は飾り気のない笑みで見送る。

「また来てね、お侍さん!!」

　屋敷に持ち帰った餅は、男も女もイタチも皆が一瞬で食らいつくすほど評判だった。剣士は一カ月に一度、街に出れば必ず茶屋まで足をのばし、ゆるりと一服するようになった。茶屋は変わらず人が少なかったが、だが娘も父親も何ひとつ不服はない様子で、その穏やかさ、そして娘の気取らぬ笑顔が剣士にとっては戦いに明け暮れる日々の微かな救いとなっていった。

　春が夏になり、夏が秋になり、山から寒風が吹き下ろす冬になったある日のことだ。茶屋娘は思いつめたように瞳を潤ませ、店を訪ねた剣士に詰め寄った。

「ねぇ、お侍さんって強いよね？　賢い人よね？」

「なんだ、やぶからぼうに。俺は弱くはないが、賢くもないぞ。鬼を退治に行って、たまに奉納試合に出て、また鬼を退治して……その繰り返し。どこにでもいる剣士だ」

「でも奉納試合に呼ばれて、死なずに鬼退治を続けて、うちの茶屋に来て、私に言葉の使い方を教えてくれるくらいには強くて賢い、でしょ？」

「まぁ、それはそのとおりだが……」

　娘は茶屋の奥で、甘葛の蜜を煮つめながらいつものように居眠りをしている父親の姿を確認すると、

「こっちに来て」

剣士を店の向かいの細い路地まで引きずっていく。往来に人は多く見あたらなかったが、女に引っ張られる剣士の姿はさぞ情けなく映ったかもしれない。

「お、おい、何事だよ」

　娘に鷲掴みにされた手から伝わってくる体温はあたたかく、やわらかで、剣士をいささか戸惑わせた。息が白く煙り、薄暗い影が落ちる路地裏で、誰もいないことを確認した娘が正面から頭一つ背の高い剣士を見上げる。そのまなざしがあまりにも真っ直ぐすぎて、剣士は瞳をそらせない。よくよく見れば、白くすべやかな頬も赤く上気している。

「お侍さん」

「な、なんだ……」

「私に……私に……」

大きく息を吸った彼女は、意を決したように言った。

「――鬼の斬り方を教えてくれない？」

「……は？」

「お願いよ、私には時間がないの！　鬼を倒せば、たっぷり報奨金をもらえるんでしょう？」

　彼女はうろたえ、剣士の着物の袖を掴んで揺さぶってくる。あまりにも思いがけない要求に、剣士は「落ち着け」と肩を掴んだが、ついにはわっと泣き出してしまった。

「見て」

「これは……」

　彼女が着物の半衿を大胆にくつろげると、ちょうど鎖骨の上あたりから胸にかけてどす黒く痣のようなものが広がっていた。

「少し前にぽつんとできて、それがどんどん広がってるの。痛くて、熱も出るから、お医者に行ってみたら、奇病で治せないって言われたわ……もって、あと一年もないだろうって」

「ならばどうして養生せぬ？　漢方薬でも煎じて飲めば、少しは違うだろう」

「うちはお母ちゃんが長患いで伏せってるの……お母ちゃんの普段の薬だけで手一杯よ。だから、せめて死ぬ前にお父ちゃんとお母ちゃんに残したいの、お金だけでも。私は放っておいてもどうせ死ぬんだから、もし鬼にやられたって惜しくはない。お願い！　時間がないの！」

　娘の瞳にはさまざまな感情が涙になって滲んでいた。剣士にはわかる。命の期限を告げられて、残り時間を刻む時計の如く過ぎていく日々。何かを託したい、遺したいと焦る心。そのすべては混ざって、濁り、娘の心を苦しめ、だからこそあらぬ行動に走らせてしまう。

　剣士はぐっと唇を噛みしめると、娘の着物の衿を整えてやり、そっと言った。

「……命はそのように無駄にしてよいものではない。バカなことは考えずに、ひとまず店を休んで養生するのだ。ほら、熱があるぞ。浮かされているんだ」

　そっと額に手を当てたが、かっとなった彼女に手を振り払われた。ぼろぼろと大粒の涙を流し、娘はその場にへたりこんでしまう。

「お侍さん、言ってたじゃない！　『どれだけ生きるかが大切なんじゃない、どう生きるかが大切なんだ』って！　私もそうしたいだけなのに、どうして!?」

　娘は剣士と交わした会話の一語一句を覚えていた。何気ない街の噂話から、人生訓のような会話まで。うつろいゆく季節の中でたくさんの言葉を交わし、学び、笑いあった。そんな日々がずっと続くと思っていたのに、どうしてこんな運命にさらされなければならないのだろう。そう恨む気持ちを、何とか押し殺して希望にすり替えようとしていたのに、彼に否定されてはもう微かな希望さえ見えない。

　汚れるのもかまわずに地面へ突っ伏して泣きじゃくる娘の背を、剣士はそっと撫でてやる。

「どう生きるか、それは大切だ。だが……どれだけ生きるかということも同じように大切なのだ。あなたにはちゃんとそれを言っておくべきだった……すまない」

　娘が泣きやむまで、そして鬼を倒すなど考えてはならぬと説いて彼女がしっかりと頷くまで、剣士はずっとそばに寄り添って、細い肩をいつまでもいつまでもさすってやった。

「医者がなんと言ったか知らないが、変なことを考えずにまずはゆっくりと休むのだ。そうすれば少しは体の調子も上向くだろう」

「本当……？」

「ああ、本当だとも。休むことは大切なことだぞ」

「……うん」

　娘はどうにか平静を取り戻して店に戻り、剣士は踵を返すと屋敷へ急ぎ戻った。既に日は暮れかかり、夕餉の香りが漂っている。

「当主様！　街への買い物、お疲れさーした！　……って、あれ？　今日はお餅のおみやげ、ないっぽい？」

　笑って出迎えた少女だったが、手ぶらで帰ってきた剣士の手元に尻尾がうなだれる。手みやげを期待して出迎えに集まった彼の息子や娘達も、一様にがっかりした様子をみせたが、剣士はそれには構わず言った。

「コーちん」

「はいはい？」

「皆も聞いてくれ！　すまないが、今月の予定を変更したい。茶屋の娘が病にかかり、苦しんでいるのだ。だから……焔獄道へ鬼の討伐に出陣したいと思う！」

高らかに宣言する剣士の声に、皆はぽかんと口を開けるばかりだった。
「えっと、予定変更は別に構わないけどー」
コーちんと呼ばれた耳と尻尾のある不思議な少女は、うーんと首を右へ左へ傾げた。
「病気の娘さんと焔獄道に、何の関係があるのスケ？」
剣士は、一族郎党を見渡して言った。
「やぶ医者の見立ては間違っている……娘の胸についた痣、あれは鬼の仕業だ。ドーマン僧の呪いの紋様によく似ていた」
ふんふんとコーちんが頷く。
「ということはー、その茶屋の娘さんに呪いをかけたドーマン僧を探してやっつけちゃえば、呪いが解けて娘さんは助かるかもってこと？」
「ああ。そうしたら、俺たちはまた、あの美味で甘～い餅が食べられるってわけだ。どうだ？　悪くない話じゃないか？」
コーちんも子ども達も餅の味を思い出したのか、皆でじゅるりと口元のよだれを拭う。それほどに、あの茶屋の餅は絶品なのだ。餅を作る娘を守るべく出立を急ぐことに誰も異存はなかった。
「ていうかー……当主様ってばさっき、娘の胸……とか言ったっぽい？　それって、ひょっとしてぇ～、娘さんの胸を見たってこと？」
「み、み、見てない！　ちょっとしか!!」
コーちんのツッコミに当主自ら墓穴を掘ると、あとは子ども達がなだれ込んできて始末に負えなくなる。
「ちょっとってことは、見たの!?」
「み、み、見た……が！　でも見えてない!!」
「見えてないって、どこが――っ!?」
「お父上……サイテー」
「ととと、とにかくだな！」
剣士は当主らしく腹の底から出る声で、その場に居合わせる全員へと告げる。
「娘に呪いをかけた鬼を倒しに行く、それだけだ！……俺たちにできることは、それだけだ」
彼が言うと、こども達は少し寂しげに、しかし大きく頷いた。居並ぶ瞳は決意にあふれ、短くも長い年月を積み重ねてきた一族の矜持を物語っていた。

鬼を倒す。倒して倒して倒して、いつか阿部晴明を打ち倒す力をつけるその日まで血を繋ぎ、託していく。
それ以外にできることなどないのだ、なにひとつ。

夕餉を食べ終え、当主と呼ばれたその剣士は一人、縁側から月を見上げ、冬枯れした庭先を眺める。コーちんが運んできた茶をすすり、彼は思わず苦笑した。
「なんすか、当主様」
「いや。お前の淹れてくれるお茶は、相変わらず不味いと思ってな」
「ひっどい。これでもがんばってるのに。熱々でしょ」
「茶はな、少し湯を冷ましてから淹れるのだ。そうすると甘みが出る」
「むー。もっと早く教えてくれればよかったのに」
庭には花一つない。もうすぐ雪も降るだろう。剣士は掌をじっと見つめた。
「なあ……俺の命は、今度の春まで保たぬだろう？」
「……はい」
「あの生け垣の花が咲く頃にも、間に合わないな？」
「はい」
「こうしてお前の不味いお茶を飲めるのも、あと少しというわけか」
彼は笑って、月光に手を透かしてみる。
「コーちん。月のはじめには、街はずれの茶屋に餅を買いに行って、皆に振る舞ってくれないか。そして余裕がある時にはそこの娘の母親に、薬屋で萬椿膏を買って届けてほしい。それから春になったら――」
剣士は続けざまに、あわせて三つの願い事をコーちんに伝えた。
「わかったよ。全部、あっしにまかせて」
小さな彼女がぽんと胸を叩いて微笑む。あまりにも静かな冬の夜の空気に誘われてか、剣士はいつもよりずっと饒舌だった。
「どう生きるか、ということを己に問い続けて生きてきた……だが呪われたこの血に縛られて、俺は何も為せなかった気がするよ。だからせめて……あの娘には生きてほしい。死なずに済む人生ならば、たとえどれほどつらい道であろうとも、できるだけ長く生きて、幸せであってほしいと思うのだ。……なぁ、俺は間違っているだろうか？」
剣士の言葉に、コーちんは答えなかった。ただじっと、彼の隣で月を見上げる。やがて冷えた茶をすすった剣士が、また苦笑った。
「ははは……お前の茶は、不味いな。不味くて……涙が出るほどだよ。死んでも、忘れられんな……」
やはりコーちんは何も答えず、いつしかイタチの姿のまま、頬を拭う剣士の側にそっと寄り添い続けた。

冬の寒さがひと段落する頃には、すっかり茶屋娘の体調は元の通りになっていた。痛みや熱は引き、あれだけ大きく広がっていた痣もきれいに消え失せて、やぶ医者が何事かと目を丸くしたほどだ。

そろそろ桜がつぼみをつけはじめ、街ではみだれひな祭りの準備が始まる頃だろう。今日も今日とていつものように看板を出し、大通りの方角を見やる。
「お侍さん、最近来ないなぁ……」
人通りの少ない道だから、あの人が通ればすぐにわかる。しっかり眠れば大丈夫と言ってくれたあの人の言うとおりにしたら病気が治ったのだ。それに誰かが時折、軒先に置いていってくれる高価な漢方薬のおかげで母親の病気も快方に向かいつつある。父親の作る蜜を使った餅も、改良を重ねて美味しくなった。とびきりの新作だけは最初のお客として食べてほしいと思って待っているのに、彼はなかなかやってこない。淡く頬を染めたまま店先に立ってぼんやりしていた娘は、不意に足下へまとわりついた小さな影に「きゃっ」と声をあげた。
「猫!?　じゃなくて、イ、イタチ？」
路地からひょっこり現れたのは、まだ冬毛の小さなイタチだった。イタチは器用に縁台へとよじ登り、口にくわえていたものを置くと再び路地へと駆けて姿を消してしまった。娘はイタチの忘れ物を手に取る。
「……ツバキ？」
それは小さな花を一輪つけた、細い椿の枝だった。大ぶりで艶やかな二枚の葉は美しい緑に輝き、陽光を反射して輝く。どうしてイタチが椿の枝を置いていったのか、まったく思い当たるところがない。娘は何度も首を傾げていたが、やがて「そうだ」と小さく呟いて、二枚の葉を手折ると店の棚にしまってある、作りたての餅をひとつ手に取った。
「これをこうしたら……あの人、喜びそう」
二枚の椿の葉で餅を挟むと、白い道明寺粉と緑の葉色との対比が美しい菓子ができあがった。花ばかりになった寂しい枝はかんざし代わりに結い髪へさした。
「おぉい、椿！　こっち、ちょいと手伝ってくれぃ」
「はーい、お父ちゃん！」
彼が見たらなんと言ってくれるだろう。元気になったどころか、色気づきやがってとからかわれるかもしれない。娘は剣士の顔を思い浮かべてそっと微笑む。
「名付けて椿餅、いかがでしょうか、お侍様……なんてね。ふふ」
それこそ赤い椿のように娘は頬を染め、今日も往来を駆けてくる剣士の姿を待ち続ける。

（了）

『俺屍』を遊ぶ理由…それは『俺屍』でしか味わえない「粋」があるから

『俺屍』のどこが好きか？　物語や切ないシステムもさることながら、個人的にはプレイするあらゆるタイミングで「戸惑う」ことがないように工夫が施されている点がツボです。たとえば名前をつけても「すぐに死ぬんですけど」という懸念をあとで汲んでくれる世界設定とシステム。それに音や音声を聞いて楽しむ部分と、目で読み、映像を見て理解できる部分とが、シンクロせずに融合している点などがそれにあたります。視覚と聴覚が合わされば100％で楽しむことができ、もし外出先などで音を聞くことができなくても、それはそれで「戸惑う」ことがないように作られている。しかし親切すぎず「あっ、ここでボタンを押すのか」というゲームらしい能動的な「戸惑い」も仕掛けられている。気がついて解決する喜びに向け、美しく仕組まれている演出の数々が大好きです。セーブ時にも「WILLを聴いて終了する」という選択肢で、プレイヤーが自ら区切りをつける演出が用意されている。ゲームとしては、なくてもかまわないもの。けれどそれらはすべて、これがなければ『俺屍』ではないというものばかり。



◀うちの３姉妹。最初の子はつるっぱげの双子の男子で、思わず無言になった。

敵を倒してキャラを育てるゲームは数あれど、この粋を味わうために『俺屍』を遊ぶんだといっても過言ではありません。『俺屍』でしか味わえないおもしろさが絶対にある。次の世代に託したいと、心から思う作品がまたひとつ増えました。　（松下彩季）

>> このコミックはP.19からお読みください。



コーちんが気になったら、まずは体験版を遊んでみよう!!

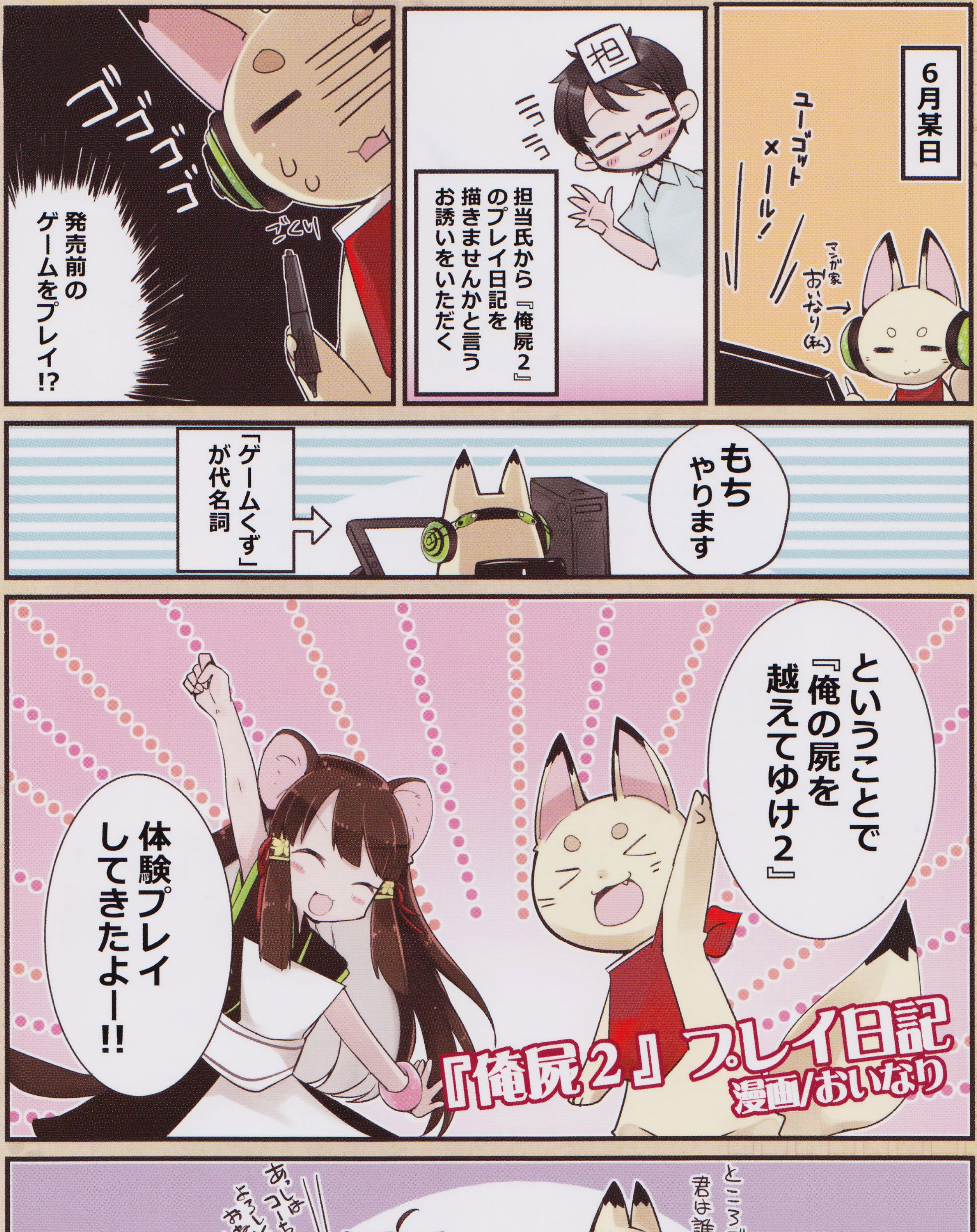


『俺屍2』の魅力のひとつ コーちん
夏冬で見た目が変わる
かわいい
屋敷メニュー画面で少し放置すると いろいろな動作をするコーちんが見られて楽しい おさわり機能がないのが本当に悔やまれる
コーちんは黄川人が世話役につけてくれた元イタチの子
迷宮にもついてくる なかなかに優秀なイタチ 迷宮でダッシュして おいてけぼりにすると
まってぇぇぇぇ
と叫んでくるかわいい(外道)
走りすぎて体力を失う当主様
ゼィ
ゼィ
自業自得
体力が減っていると回復するか進言してくれるコーちん
まんたんにしとく?
自分の術でなくコーちんが回復してくれたら技力を節約できるし最高だなーって……
ありがたや～
世の中そんなに甘くないっぽい
根に持ってる!!
※コーちんは回復してくれません。



初代当主作成
PS Vitaのカメラを使って初代当主の顔を作成できるんですよー
電撃PS担当さん
ほほう~
スッ
カメラを向けても何の抵抗もしない
ニコニコ
ぐぬぬ
担当氏にちょっと敗北感
なんか流し目のイケメンになった――――っっ!!!
くっ くやしくなんてないし! どうせ短命で種絶だから
ポチポチ
ガーーーン
かくして担当氏家の歴史がはじまった……
苦しいときは、俺を恨め。
そして、一歩でも前へ。
…子供たちよ、
俺の屍を越えてゆけッ
俺もう死んでる!!!

このコミックはこちらからお読みください。





俺屍2 後の祭

俺の屍を越えてゆけ2 公式ガイドブック

『俺屍２』の世界をより楽しむための、最速攻略本が発売中。戦闘の基礎知識から交神の儀、迷宮などの解説に加え、神様の遺伝情報や装備品の各データも幅広く網羅。一族育成に悩む当主様必携の一冊だ。

・発売日：発売中
・判型：A5判　・ページ数：208ページ
・定価：本体1,600円（+税）



俺の屍を越えてゆけ2 攻略wiki

『俺屍２』攻略wikiサイトがオープン中。本作におけるあらゆるデータを網羅し、定期的な更新で最速情報にも素早く対応。本作をよりディープに遊び尽くすためのサイトだ。

http://wiki.dengekionline.com/oreshika2/



